

A JÁTÉK MINT OPTIMÁLIS TANULÁSI KÖRNYEZET – JÁTÉKOSÍTÁS A GYAKORLATBAN

Damsa Andrei *, Putz Ádám **

** PTE Pszichológia Intézet, Alkalmazott Pszichológia Doktori Program*

*** PTE Pszichológia Intézet, Evolúciós- és Kognitív Pszichológia Doktori Program*

B3

Kulcsszavak: játékosítás, tervezési alapelvek, játékok, tanulás, motiváció; játékosítás a gyakorlatban; attitűdváltozás

A szabálykövetés, a tudásanyag-elsajátítás, a normatív rendszerbe való beilleszkedés, valamint a különböző típusú feladatok megoldása az iskolában és a játékokban egyaránt megjelenik. Első ránézésre talán zavarosnak tűnik a kapcsolat, ha azonban közelebbről megvizsgáljuk a tanulási folyamatok mögött meghúzódó kognitív mechanizmusokat, észrevehetjük, hogy igencsak közel áll az iskolai teljesítés a játékokban tapasztalható problémamegoldási folyamatokhoz.

Felmerülhet bennünk tehát a logikus kérdés: (1) miért szeretünk játszani, és hogyan lehet ezt a fajta motivációs erőt átültetni egy alapjában véve nem játékos közegbe, például az oktatásba; (2) melyek azok a tényezők, amelyekre a játéktervezők odafigyelnek, a tanárok viszont legtöbbször figyelmen kívül hagynak; (3) hogyan lehetne egy tanóra annyira izgalmas és érdekesítő, mint egy játék?

A poszter célja az elméleti alapvetések ismertetésén túl egy vizsgálat bemutatása, melyet a Pécsi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Karának pedagógia BA szakos hallgatóival (N=92) végeztünk. Arra voltunk kíváncsiak, hogy milyen mértékben változtatja meg a diákok tantárgy iránti attitűdjét a játékosítás. Ennek érdekében egy játékosított kurzus első, valamint utolsó óráján egy 20 itemes attitűdkérdőívet töltöttünk ki a hallgatókkal, melynek átlagpontszámait az SPSS 19.0 szoftverben összetartozó mintás t-próbával vetettünk össze. Az eredmények alapján megállapítható, hogy a hallgatók tantárgy iránti attitűdje szignifikáns növekedést mutatott a félév végére [$t(91) = -2,499$ $p < 0,02$]. A növekedés mértéke megközelítette a 14%-ot.

Úgy véljük, hogy a tantárgyak játékosítása minden korosztály számára élvezhetőbbé és effektívebbé teheti a tanulást. A játékosítás lehetővé teszi a tanárok számára, hogy személyre szabott feladatokkal kiaknázzák tanulóik erősségeit, így motiválva őket az órai aktivitásra és az otthoni készülésre. Bízunk benne, hogy ez a Magyarországon még újnak számító megközelítés hamarosan széles körben elterjed a hazai tantermekben is.